

Tipologias da personagem na produção audiovisual de curta duração feita por dispositivos móveis¹

Mercicleide RAMOS²

Nadja CARVALHO³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

As personagens são seres ficcionais que circulam entre nós, despertam nossa atenção e nos remetem a estados de surpresa, aventura e mistério. Algumas são lineares, outras complexas, realistas, românticas, dramáticas, antropomórficas, etc. Nossa proposta é refletir sobre as tipologias das personagens nos vídeos de curta duração feitos por dispositivos móveis. A princípio, abordaremos o conceito de personagem linear e complexa. Em seguida, refletiremos sobre os três principais tipos de personagens da produção móvel que são: realista, dramática e antropomórfica, que envolve os gêneros: documentário, ficção e animação. Notamos que, essas personagens apresentam objetividade na condução da narrativa e suas características possuem traços oscilantes, mutáveis e reconfigurativos.

PALAVRAS-CHAVE: tipologias; personagem; audiovisual; dispositivos móveis.

INTRODUÇÃO

Os dispositivos móveis (celular, *smartphones*, etc.) com acesso a internet 3G, tem potencializado a produção, consumo e compartilhamento de conteúdos, sejam eles, sonoros, visuais, textuais ou audiovisuais. O celular, por exemplo, pode ser considerado o dispositivo móvel de maior representatividade na convergência digital, pois em pouco mais de duas décadas, ele agregou dezenas de recursos e transformou-se em um “teletudo” (LEMOS, 2005). Uma das ferramentas que convergiu para o aparelho foi à

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Graduada em Rádio e TV pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, e com Especialização em Telejornalismo pela FESP Faculdade. Atualmente, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB), na Linha de Pesquisa Culturas Midiáticas Audiovisuais. Email: mercicleide@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB), na Linha de Pesquisa Culturas Midiáticas Audiovisuais.

câmera de vídeo (2004), através dela presenciamos o aparecimento de vídeos realizados amadoramente, mais que logo evoluíram em suas técnicas, estéticas e narrativas.

Hoje, filmes, reportagens, vídeo clipes, novelas, peças publicitárias e vídeo aulas são realizados por celular e circulam em redes sociais, *blogs* e sites como *Youtube* e *Vimeo*. Os vídeos de curta duração são produzidos nos gêneros de documentário, ficção, animação, comédia, drama e suspense. São obras que trazem linguagem e estética própria, e mesclam arte com tecnologia, televisão com cinema, criatividade com inovação, mobilidade com hibridismo e leveza com ubiquidade.

De 2004 até 2008 os vídeos feitos por celular tratavam-se de breves registros do cotidiano como um passeio no parque, uma festa de criança, etc. Esses registros eram captados amadoramente e apresentavam várias limitações técnicas e estéticas. Entre meados de 2008 e início de 2009, chega ao país, celulares mais sofisticados e com câmeras de vídeo de melhor qualidade. Esse avanço tecnológico dos aparelhos desperta a atenção de realizadores do audiovisual e muitos ingressam nessa nova produção.

A partir desse momento, surgem vídeos com melhor qualidade técnica, produzidos através de roteiro, editados em ilhas não linear e com a presença de personagens, que até então, não eram vistas. Esse aparecimento da personagem desperta nossa atenção para o estudo da tipologia da personagem na narrativa audiovisual de curta duração feito dispositivo móvel.

Entendemos que, a personagem é um ser ficcional fruto da imaginação de um autor que ao criá-la busca presentear com habilidades, conquistas, mistérios, conflitos e intenções. Vale ressaltar que, alguns autores, também se baseiam em pessoas reais para construir uma personagem ficcional. É a partir do universo das ideias que a personagem mergulha direto no das palavras e se transformam em um “ser de papel pintado com tinta” (BRAIT, 1985), algumas adentram por outros campos como o da literatura, música, pintura, fotografia e o universo luminoso do cinema, da televisão e recentemente das pequenas telas móveis (celular, computador, *tablet*, *smartphone*, etc.).

Este artigo propõe-se refletir acerca sobre as tipologias da personagem nos vídeos de curta duração feitos por dispositivos móveis. Primeiro, abordaremos o conceito de personagem linear e complexa. Em seguida, refletiremos sobre os três principais tipos de personagens da produção móvel: realista, dramática e antropomófica. Encontradas em gêneros como documentário, ficção e animação.

Por último, analisaremos o documentário, *Sheila* (2008), de 01:57 segundos, produzido pela produtora Abbas Filmes, e a animação *Fome de Tempo* (2011)⁴, de 01:28 segundos, dirigida por Daniel Rabané. Como amparo teórico, temos Ignácio de Loyola Brandão (1989), Nanci de Freitas (2008), Maria L. Levy Candeias (2012), dentre outros.

PERSONAGEM LINEAR E COMPLEXA

Quando assistimos a um filme, a um desenho animado, ou então, quando lemos um livro ou uma história em quadrinhos notamos que algumas das personagens são constituídas por poucas características (físicas e psicológicas); agem de modo previsível e repetitivo, são facilmente reconhecíveis e não evoluem ou surpreendem o espectador. Essas personagens possuem traços definidos e essência imutável, o bonzinho se define pela bondade e sentimento de justiça, o malvado pela maldade e injustiça, alguns atraí pela simpatia, outros pelo heroísmo ou pelas maldades e confusões, por exemplo.

Esse tipo de personagem é denominada de linear e podem ser definidas em poucas linhas. Candeias (2012) diz que são personagens que apresentam traços sem mudanças e integração entre a ação, o gesto ou a fala. Afirma ainda que, elas correspondem a um período histórico⁵ em que se acreditava na bondade e personalidade humana como algo imutável, visão defendida pelo antigo teatro grego. A *Comédia Dell'arte italiana*, por exemplo, também difundia a personagem linear, dentre as mais conhecidas, estão *Arlequim* (trapaceiro e artiloso), *Brighela* (astuto e enganador) e *Colombina* (ágil e esperta).

Freitas (2008), recorda que na *Comédia Dell'arte italiana* os atores se dedicavam durante muitos anos à representação de um único personagem-tipo mascarada, buscando o reconhecimento do público. Acreditava-se que assim, com o passar do tempo haveria uma maior apropriação do personagem pelo ator. “Além de preservar a tradição dos tipos, a máscara instaurava uma comunicação direta com os espectadores, pois

⁴ Essa animação é feita em *stop motion*, é uma antiga técnica de animação se que utiliza de fotografias de pessoas, objetos, cenários ou personagens movimentados e fotografados quadro a quadro, para simular movimento. Através de programas computacionais é possível construir um filme, seja de curta ou longa duração. O *Estranho Mundo de Jack* (1993), de Henry Selick, *A noiva Cadáver* (2005) de Mike Johnson e Tim Burton, e *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) de Henry Selick, são exemplos de filmes que utilizaram essa técnica.

⁵ Entre os séculos XVI e XVII, autores como John Dryden e Philip Sidney, defendiam a personagem como a imagem do ser humano e acreditavam que seu principal papel era o de mostrar o melhor do indivíduo e seus valores imutáveis, assim estimularia ações virtuosas entre as pessoas (BRAIT, 1985).

apresentava traços de comportamento mais ou menos fixos” (2008, p.67), facilmente reconhecíveis pelo público.

Ao longo do tempo surge um novo tipo de personagem, mais misteriosa, contraditória, com diversas características e ações imprevisíveis, traços de personalidade mutáveis e profundos⁶, essas são denominadas de personagens complexas. Como é o caso de, Cristina, personagem do conto *Obsessão*, do livro *A bela e a fera*, de Clarice Lispector (1999, p.44), ela que é uma jovem tranquila que ao adoecer é levada pelo esposo para uma pensão, onde lá apaixonou-se por Daniel e logo torna-se uma mulher de dualidades intensas. A princípio: “horrorizava-me o mundo novo que a voz persuasiva de Daniel faziam-se vislumbrar, a mim que sempre fora uma quieta ovelha. Horroriza-me, porém já me atraía com a força aspirante de uma queda...”.

Para Brandão (1989, p.7) a tendência das atuais narrativas é de explorar as personagens complexas, pois proporciona maior intensidade, profundidade e dinamismo à trama. Através delas, o público sente-se atraído a acompanhar a história, e muitas vezes, busca descobrir certas particularidades, objetivos, amores, apegos e desapegos que cercam a personagem, aumentando assim, a aproximação entre os seres ficcionais e os do mundo real. De certo modo, a personagem complexa “imita o próprio homem contemporâneo, que não é “fixamente uma pessoa”, mas que a cada momento está à procura de uma definição na existência”.

De acordo com Brandão (1989) além de a personagem poder ser conceituada como linear ou complexa, também pode ser definida por sua ação ou descrita por uma qualificação. Para o autor, nas histórias de ação a personagem vai se definindo pelo que faz. O herói não se veste e nem diz ser herói, ele simplesmente pratica a ação heróica, ou seja, não adianta apenas ter um papel é preciso ter uma função dentro dele.

Por exemplo, nos filmes de faroeste, o xerife é responsável pela ordem e segurança do local, defender a lei, evitar crimes e prender os bandidos. Porém, em diversas narrativas é o mocinho medroso, desempregado e forasteiro quem prende os criminosos e restabelece a tranquilidade na cidade⁷. Já a personagem qualificada, não

⁶ Edmond Dantés, de Alexandre Dumas; Brás Cubas e Bentinho, de Machado de Assis; Gregor Samsa, de Franz Kafka; Nina (Natalie Portman), do filme *Cisne Negro*, de Darren Aronofsky; são alguns exemplos de personagens complexos.

⁷ A animação *Rango* (2011), inspirada no universo faroeste é um bom exemplo disso. No filme, o personagem Rango, um camaleão medroso e em crise de identidade, vai morar na Vila Poeira, um lugar pobre e sem lei. Sem ao menos ele esperar, é eleito xerife e torna-se a única esperança do lugar. Com muita astúcia ele consegue expulsar os criminosos e trazer melhorias para a pequena vila.

precisa agir dentro da narrativa⁸ para que o público a conheça, pois antes mesmo de qualquer ação, o narrador⁹ é quem a revela e a descreve, fisicamente, socialmente e psicologicamente. Geralmente, suas ações são manifestadas mediante as informações do narrador¹⁰.

Brandão (1898, p.8) lembra que, em algumas narrativas, não há muita ação exterior, ou seja, ocorrem ações interiores por meio do pensamento da personagem: lembranças, desejos projetados para o futuro, carências que remoem o presente, são sentimentos e memórias que afloram e nesses casos “a personagem tanto pode ser descrita em seus pensamentos e emoções como pode ser mostrada agindo com eles interna e até externamente”.

Para Comparato (1995) é extremamente importante que a personagem possua tanto os valores considerados universais (moral, ético, político, religioso e etc.) quanto os pessoais que terá significado exclusivo em uma personagem específica (obsessão por limpeza ou por trabalho, por exemplo). Os ingredientes que constituem todas elas são praticamente os mesmos, a única coisa que varia são as porções e as intensidades em que ocorrem durante a criação e o desempenho de cada uma delas.

Comparato (1995) lembra que, quanto maior for sua densidade e complexidade, mais real será aos nossos olhos. Alerta que, não se pode pensá-la e nem construí-la como algo perfeito, até porque, a perfeição não existe e o próprio ser humano (criador da personagem) é prova disso. Conclui que, tanto a personagem como a história precisam ser vistas como “grandes verdades”.

Bambozzi (2009) conceitua a produção de vídeos por dispositivos móveis como microcinema e considera as novas tecnologias como grandes responsáveis por esse surgimento e expansão. No microcinema, as narrativas são de curtíssima duração, as possibilidades de criação são livres de convenções, a linguagem híbrida produz um esgarçamento do conceito de vídeo, os formatos são de baixo custo e a alta qualidade da imagem é algo secundário. O primordial é buscar novas possibilidades de linguagem, investigar as várias ferramentas do dispositivo e procurar entender a sua dinâmica de gravação e difusão.

⁸ O autor ainda alerta que “é evidente que a personagem não fica parada dentro da ação e em razão de sua descrição. Mas ela se move dentro de características dadas” (BRANDÃO, 1989, p.8).

⁹ Esse recurso é conhecido como “voz over”, também chamado de “voz de Deus”, pelo fato do narrador ser onisciente. Já a Voz off é quando o espectador escuta a voz da personagem, mas não a vê em cena.

¹⁰ No curta animação, *Rua das Tulipas* (2007), de Alê Camargo, o narrador descreve tanto as características sociais, emocionais e psicológicas da personagem (professor Paulino), como também o maior sonho da personagem que é de morar na lua. Outro exemplo, é curta ficção, *Ponta Cabeça* (2009), de André Pinto, nele o narrador começa a narrar a história a partir do passado do personagem, fotografias antigas ilustram a narração.

O conceito de ‘microcinema’ vem adquirindo nuances que se estendem para além das junções entre ‘micro’ e ‘cinema’, presentes na palavra. Trata-se de uma suposta classificação que reflete em narrativas de curtíssima duração, formatos de baixo custo e/ou linguagem compatível com os circuitos atuais, absorvendo o dinamismo de estruturas de exibição que se utilizam tanto da *Internet* como de espaços que se organizam em torno das facilidades tecnológicas mais recentes. O contexto atual vem propiciando as mais diversas configurações, como os circuitos nômades que se formam através de redes de telefonia, transmissão de dados e arquivos digitais sem fio. A suposta revolução digital criou nova disposição para a fruição de imagens numa ampla gama de resoluções e o espectador cada vez mais se adapta a uma variedade de padrões jamais vista (BAMBOZZI, 2009, p.4).

Para Bambozzi (2009, p.30), o termo micro está relacionado a pequeno porte, pouco volume, rápida circulação e informação concentrada. No vídeo, o micro está para uma trama contada de forma breve, com leveza no tamanho dos arquivos e destreza com que se movimenta e penetra em reduzidos espaços como bolsos e pequenas pastas.

É um micro com potencialidades macro, que ao beberem em fontes antecessoras se nutrem de diversos elementos que constitui um todo, mesmo quando só conseguimos observar algumas de suas pequenas partes. Por ser de micro porte, tem maior facilidade em despertar simpatia, interesse e olhares curiosos. Inclusive, uma das vantagens em ser pequeno, é justamente essa, a de ser visto como algo inocente, fácil de ser carregado e manuseado, aparentemente frágil, dócil, engraçado e com certa mimosidade.

Já segundo Lemos (2007, p.8), não estamos tratando de cinema, mas da reconfiguração dele, e nessa nova configuração temos um cinema de narrativas simples, poucos personagens, estética metamórfica, linguagem híbrida, planos singulares e edição digital. É um tipo de produção que não se preocupa com tapete vermelho, estrela de Hollywood, orçamentos estratosféricos, maquinaria pesada, cenários exuberantes e figurino milimetricamente detalhado. Nesse microcinema, os vídeos têm duração breve, tamanho leve, personagens pontuais, roteiro curto e os planos, enquadramentos, trilha sonora, edição são pensados de maneira inovadora e harmoniosa.

PERSONAGEM REALISTA, DRAMÁTICA E ANTROMÓRFICA

A personagem pode ser pautada em modelos de realidade, sonhos, fantasias, entre outros. A partir daí, teremos tipologias como: realista, romântica, fantástica, abstrata, etc. Nos vídeos por celular, encontramos com frequência a personagem realista, dramática e antropomórfica, presente nos gêneros de documentário, ficção e animação. A personagem realista¹¹ é aquela que segue modelos de realidade, conforme Brandão (1989), ela nutre-se de referências e influências do mundo real, podendo inspirar obras literárias, teatrais, ficcionais, dentre outras¹².

Para Goffman (2013), o homem em qualquer situação busca dirigir e dominar as impressões que as pessoas possam ter dele, e ainda emprega certas técnicas para a eficácia de seu desempenho, assim como um ator que representa uma personagem. Acrescenta que, todo indivíduo está sempre, mais ou menos conscientemente, representando uma personagem, pois a representação é algo inato ao homem.

No documentário, *Sheila* (2008)¹³, de 01:57 segundos, produzido pela produtora Abbas Filmes, notamos que a personagem incorpora um tipo de representação quando trabalha como vendedora ambulante. O curta começa com imagens de rodas (bicicletas e carro de mão) em movimento, e em uma delas, surge à palavra *PERSONAS*. Em seguida, temos Sheila, uma alegre vendedora ambulante que para aumentar as vendas incorpora uma personagem extravagante e colorida.

Segundo a personagem do curta, ela representa o “contraste da diferenciação” (Fig.01). No decorrer do vídeo, percebemos que a personagem incorporada por ela, nada mais é que ela própria. A alegria, o desprendimento e a irreverência fazem parte de sua essência. Já a rua, é o principal espaço de suas apresentações, é o lugar que ela escolheu para expor suas múltiplas personas.

Figura 01 – Cenas de *Sheila*¹⁴



Fonte: Youtube

¹¹ Com base em Goffman (2013), compreendemos o homem como exemplo de personagem realista.

¹² A personagem realista pode ser vista em fotografia, pintura ou através do audiovisual (reportagem, entrevista, documentário, etc.).

¹³ Vídeo selecionado no Festival Celucine de 2008. Primeiro colocado na categoria documentário.

¹⁴ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_C0HGJQu2h8. 14 jan. 2017.

Ribeiro (2004, p.01) diz que para Luigi Pirandello a “personagem dramática” deve ser compreendida não como uma cópia do real, mais como “produto de um ato epistemológico na medida em que não retrata a realidade do universo, mas sim realidades presentes no universo que somos capazes de perceber tendo a obra dramática”, como principal mundo dessas personagens, que ao surgirem são capazes de ultrapassar a própria obra de origem e desaguar em outras obras, inclusive de autores diferentes, em qualquer tempo e lugar¹⁵.

Enquanto as personagens realistas e dramáticas apresentam-se para o público na forma (física) humana, as antropomórficas surgem na forma de animal, objetos, plantas, veículos, elementos da natureza, dentre outros. Para essas personagens são atribuídas características psicológicas humanas, como é o caso das Tartarugas Ninjas¹⁶ (1984), um valente quarteto de tartarugas treinadas (nas artes marciais) por um sábio rato sensei¹⁷, os quais juntos lutam contra o crime na cidade de *Nova Iorque*. Ou então, o carismático e sonhador *Snoopy*¹⁸ (1950), cachorro da raça *beagle*, que adora dormir no telhado de sua casa onde alimenta os sonhos mais fantásticos e ao lado do amigo *Charlie Brown* vive momentos reflexivos, divertidos e emocionantes.

De acordo com Farenzena (2011), o antropomorfismo surge nas fábulas gregas escritas por volta do século VI a.C, são breves narrativas escritas em prosa ou em versos, nelas, animais vivem situações humanas e através de seus diálogos transmitem uma mensagem de sabedoria, ensinamento, crítica ou advertência. Farenzena (2011) lembra que, *Esopo* foi um dos grandes fabulistas desse período, ele viveu entre o final do século VII a.C e o início do séc. VI a.C, foi levado como escravo para Atenas e graças a sua criatividade em criar e contar fábulas ele conseguiu alforria e passou a divulgar dezenas de pequenas narrativas, como, O lobo e o cordeiro, O cão na manjedoura, dentre outras.

¹⁵ Como é o caso das personagens do dramaturgo William Shakespeare, a história de Romeu e Julieta, por exemplo, até hoje emociona o público e inspira artistas renomados e estreados.

¹⁶ Criadas por Kevin Eastman e Peter Laird, a primeira aparição foi por volta de 1984 na revista *Teenage Mutant Ninja Turtles*, publicada pela Mirage Comics. Anos depois, *As Tartarugas Ninjas*, (Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo) tornam-se série animada de televisão, filmes, jogos, brinquedos, e outros produtos. Disponível em: <http://tartaruganinja.com.br/historia/> Acesso: 06 jan. 2017.

¹⁷ *Sensei* é um título honroso para tratar com respeito um professor ou um mestre nas artes marciais. A palavra *sensei* é de origem japonesa e muito usada no âmbito do karatê e outras artes marciais.

¹⁸ Criado pelo quadrinista Charles Schulz, a história do Snoopy surgiu nos quadrinhos e anos depois foi parar na televisão, no teatro e inúmeros produtos licenciados, como relógios e camisetas. Disponível em: <http://www.infoescola.com/desenho/snoopy/> Acesso: 06 jan. 2017.

As personagens antropomórficas ocupam espaços como tirinhas, histórias em quadrinhos, revistas, desenhos animados, séries televisivas, filmes de animação e jogos. Algumas chegam a fazer grande sucesso, como é o caso, do gato Felix (1919) de *Otto Messmer*; o coelho *Pernalonga* (1938) da *Warner Bros*; a dupla de gato e rato *Tom e Jerry* (1940) dos cartunistas *William Hanna e Joseph Barbera*; o gato *Garfield* (1978), de *Jim Davis*; o *Snoopy* (1950) já citado, e o rato *Mickey Mouse*¹⁹ (1927), do animador *Walt Disney*²⁰.

Nas animações por celular nos deparamos com personagens antropomórficas, em uma delas, *Fome de Tempo* (2011)²¹, de 01:28 segundos, feita em *stop motion* e dirigida por Daniel Rabané, no vídeo o tempo é representado por um caracol que tem como concha, um relógio despertador. A personagem surge no meio-fio de uma calçada numa rua turbulenta e ao tentar ir para um lugar tranquilo é capturado por um homem que o coloca sobre uma mesa (ao lado de um prato), em seguida, retira do bolso garfo e faca, num golpe rápido separa o corpo da concha. O homem devora o corpo macio que é a personagem (parte lenta que carrega o relógio), por fim, ao desprender o corpo da concha, os ponteiros se movimentam com rapidez e o tempo volta a correr (Fig.02).

Figura 02 – Cenas de *Fome de tempo*²²



Fonte: Youtube

Através da agitação das pessoas e do burburinho do lugar, o curta trata da correria do dia-a-dia que muitas pessoas vive, e alerta que, pode chegar um momento em que até as horas terão que se adequar a pressa da sociedade. Caso contrário, as horas vão correr o risco de ser “devorada” pelos canibais do tempo, pessoas famintas por um punhado a mais de minutos. Como diz Clarice Lispector (2015, p.7) a vida nunca foi tão atual

¹⁹ A personagem nasceu das mãos de 12 desenhistas que trabalhavam secretamente em uma garagem. A equipe chegou a produzir 700 desenhos por dia da personagem.

²⁰ Que declarou admirar as fábulas de Esopo e percebia nelas a forte presença dos ratos como personagens. Surge daí, uma faísca de inspiração para a criação do Mickey Mouse.

²¹ O curta foi exibido durante o Festival Claro Curtas, do ano de 2011.

²² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CynHcK9mALs>. Acesso: 10 jan. 2017.

como hoje, num rápido instante alcançamos o futuro, ou seja, o tempo é a desagregação da matéria “o apodrecimento do que é orgânico, como se o tempo tivesse como um verme dentro de um fruto e fosse roubando a este fruto toda a sua polpa”, e ainda continua.

O que chamamos de tempo é o movimento de evolução das coisas, mas o tempo em si não existe. Ou existe imutável e nele nos transladamos. O tempo passa depressa demais e a vida é tão curta. Então, para que eu não seja engolido pela voracidade das horas e pelas novidades que fazem o tempo passar depressa – eu cultivo um certo tédio. Degusto assim, cada detestável minuto. E cultivo também o vazio silêncio da eternidade da espécie. Quero viver muitos minutos num só minuto (LISPECTOR, 2015, p.7).

Da mesma maneira que buscamos nos moldar ao tempo, também tentamos moldar o próprio tempo, seja para suprir necessidades, interesses, pressas, vontades ou curiosidades, como se ele fosse uma massa de modelar suscetível a mudanças, extensões e adaptações. Justo nessas tentativas de se moldar é que visualizamos a personagem, ela que não é linear e nem complexa está entre o conflito e o acordo, entre a linearidade e a complexidade, originando um novo tipo de personagem que se encontra no trânsito do ser e da reconfiguração do próprio ser.

CONSIDERAÇÕES

A partir de meados de 2008, é que a personagem surge na produção audiovisual feito por dispositivos móveis. Nesse período ocorre um maior avanço na qualidade da câmera de gravação, o barateamento dos aparelhos e a participação de profissionais do audiovisual. Nas primeiras narrativas disponíveis, nota-se que a personagem usufrui de um curto tempo para falar muito, os ambientes são poucos para se mover tanto, não temos os conflitos, mas o conflito, e o antagonista, na maioria das vezes, se revela de modo invisível aos olhos do espectador.

Antes de refletirmos sobre uma possível tipologia da personagem é importante ressaltar que, essa personagem que surge nas narrativas de curta duração produzidas por celular e demais dispositivos móveis, não almeja ser nem heroína e nem vilã, mais sim, o equilíbrio entre as duas partes, também não se preocupa em trazer muitas informações

e respostas prontas, prefere que suas ações falem por si e desperte atenção, curiosidade e inquietação no espectador.

A personagem ao passar por uma narrativa tende a deixar a porta entreaberta como num convite para a espreita ou para um e ligeiro encontro. O momento em que mais se revela é quando esta diante do conflito, nesse instante, o espectador tem a oportunidade de descobrir suas particularidades mais íntimas e intensas, também não se define em frases, mais na convergência de curtas palavras chaves. A personagem apresenta ações inesperadas, objetividade na condução do conflito, personalidade com traços oscilantes, mutáveis e reconfigurativos, essência híbrida e concentrada, e com características pontuais e bem definidas.

Compreendemos como sendo uma personagem micro-complexa que tanto se inspira na imprevisibilidade e profundidade da própria personagem complexa como também na atual forma de produção audiovisual denominada de microcinema, no qual nossa personagem está inserida e dele surgiu, se nutre, desponta e circula. O termo micro esta relacionado à leveza e densidade, sutileza e brevidade, destreza e objetividades, como revelam as personagens da pequena tela. Sem dúvidas, estamos diante de um tipo de personagem objetiva, de falas curtas, gestos pontuais, interação com poucos personagens e encontro rápido com o antagonista que se revela invisível aos olhos.

REFERÊNCIAS

BAMBOZZI, Lucas. **Microcinema e outras possibilidades do vídeo digital**. São Paulo: @Livros Digitais, 2009. Disponível em: <http://www.lucasbambozzi.net/wp-content/uploads/2009/12/microcinema-versao-foto.pdf> . Acesso em: 17 mai. 2015.

BRANDÃO, Ignácio de Loyola [et al.]. **Personagem**. São Paulo: Atual, 1989.

COMPARATO, DOC. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

CANDEIAS, Maria Lúcia Levy. **A fragmentação da personagem**: no texto teatral. São Paulo: Perspectiva, 2012.

FARENCENA, Gessélda Somavilla. **Estudo da fábula**: contexto, linguagem e representação. Santa Maria: UFMS, 2011. Dissertação (Mestrado em Letras), Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul. Disponível em: http://casca.vel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3639. Acesso em: 06 jan. 2017.

FREITAS, Nanci de. **A Commedia Dell´arte**: máscaras, duplicidade e o riso diabólico do arlequim. Textos escolhidos de cultura e arte populares, Rio de Janeiro, v.5, n.1, p.65 –

74,2008. Disponível em: http://www.tecap.uerj.br/pdf/v5/nanci_de_freitas.pdf. Acesso em: 07 jan. 2017.

Gabler, Neal. **Walt Disney: o triunfo da imaginação americana**. Trad. Ana Maria Mandim. São Paulo, Novo Século Editora, 2013.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Trad. Maria Célia Santos Raposo. 19º ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

LEMOS, André. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)**. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, número 10, ESPM, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2015.

LISPECTOR, Clarice. **Um sopro de vida**. 1º ed. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2015. Disponível em: <https://lelivros.pro/book/baixar-livro-um-sopro-de-vida-clarice-lispector-em-pdf-epub-e-mobi-ou-ler-online/>. Acesso em: 10 jan. 2017.

LISPECTOR, Clarice. **A bela e a fera**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

RIBEIRO, Martha de Mello. **O jogo da personagem pirandelliana frente à “realidade”**. II Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes. Cefet Campos, 2004. Disponível em: <http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/enletrarte/article/view/1684/868>. Acesso em: 14 jan. 2017.